

ABSTRAK

PENERAPAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS

Oleh

ZELINA AFFRIANI*)

A. SUDIRMAN)**

MUGIADI*)**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa teknik non tes dan teknik tes. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan tes formatif. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *two stay two stray*, media grafis, aktivitas, hasil belajar.

Keterangan:

- *) Peneliti (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- **) Pembimbing I (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing II (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

IMPLEMENTING TSTS WITH GRAPHICS TO INCREASE ACTIVITY AND STUDY RESULT OF SOCIAL STUDIES

By

ZELINA AFFRIANI*)

A. SUDIRMAN)**

MUGIADI*)**

The purpose of this research is to increase activity and study result of student by implementing cooperative learning two stay two stray type with graphics media. Type of research method was classroom action research, implemented in two cycles which consist of planning, action, observation, and reflection. Data were collected by non test technique and test technique. The instrument of data collection used observation sheets and formatif test. The techniques of analysis used qualitative and quantitative analysis. The result of research showed that implementation cooperative learning two stay two stray type with media graphics can enhance the activity and student learning outcomes.

Keyword : two stay two stray, graphics media, activity, study result.

*) Author 1

***) Author 2

****) Author 3

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses mempengaruhi manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan mampu menimbulkan perubahan dalam diri yang memungkinkannya dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Ihsan (2008: 2) bahwa pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik itu jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha tersebut dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Berbicara mengenai proses pendidikan sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan sumber daya yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan, telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan. Hamalik (2013: 3) bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yang dimaksud yaitu bimbingan pengajaran dan latihan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah melalui pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungannya. Susanto (2013: 18) bahwa hakikat dari IPS yaitu untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, seorang guru harus pandai dalam menciptakan suatu iklim pembelajaran yang baik dan menarik sehingga siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, seperti siswa dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, serta secara aktif mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Tempuran pada 13-14 November 2015, menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas IV masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan, sehingga memberikan kesan bahwa siswa hanya menyalin dan menghafal materi saja. Siswa cenderung pasif dan malu untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah diberikan serta kurang berani menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, membuat siswa kurang antusias saat belajar. Selain itu, model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS belum diterapkan secara optimal. Beberapa indikasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. Dari 21 orang siswa, terdapat 7 orang siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 33,33%, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 14

orang siswa dengan persentase 66,67% dengan KKM 65 dan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 60,82.

Berkaitan dengan uraian di atas, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*. Huda (2013: 207) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*, peneliti juga menggunakan media pembelajaran jenis grafis untuk membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Sumantri (2015: 304) bahwa media grafis dapat mengomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang dikemukakan oleh Huda yaitu (1) siswa bekerja sama dalam kelompok yang masing-masing berjumlah empat orang, (2) guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama, (3) setelah selesai, dua orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain, (4) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-*sharing* informasi dan hasil kerjanya kepada tamu, (5) tamu, mohon undur diri untuk kembali kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain, (6) setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya. Huda (2014: 171) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yaitu: (1) mudah dipecah menjadi berpasang-pasangan, (2) lebih banyak ide yang muncul, (3) lebih banyak tugas yang bisa dilakukan, (4) guru mudah untuk memonitor. Sedangkan kelemahannya yaitu: (1) membutuhkan waktu yang banyak, dan (2) membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ruminiati (2007: 2.11) bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran yang dirasa tepat untuk membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, yaitu media grafis. Sumantri (2015: 304) bahwa media grafis dapat mengomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antar pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu berupa diagram, sket, atau grafik. Kata-kata dan angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Sedangkan sket, lambang, dan bahkan foto dipergunakan pada media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian, dan gagasan yang pada hakikatnya penyampai presentasi grafis.

Proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar yang juga dipengaruhi oleh kinerja guru. Rusman (2011: 50) mendefinisikan kinerja guru sebagai kegiatan guru dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana seorang guru

merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah & Cucu, 2010: 23). Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Purwanto, 2008: 46).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Tempuran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media grafis.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dikenal dengan Classroom Action Research, dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Wardhani, dkk., (2007: 2.4) tahapan setiap siklus yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflection). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru wali kelas IV dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Tempuran dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes dan teknik tes. Alat Pengumpul data menggunakan lembar observasi dan tes formatif. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru, dan aktivitas siswa, sedangkan tes formatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif diperoleh melalui kegiatan pengamatan (observasi) secara langsung terhadap aktivitas siswa dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi. Teknik analisis kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka, dalam penelitian ini yang termasuk analisis data kuantitatif adalah hasil belajar kognitif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

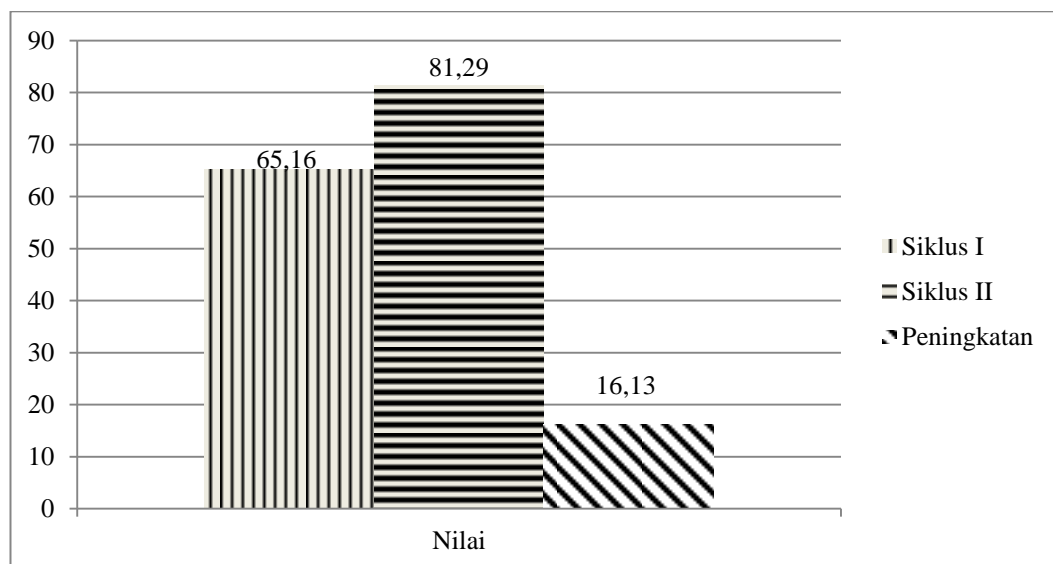
Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Tempuran pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Februari 2016 pukul 08.05 – 09.15 WIB dan hari Rabu, 17 Februari 2016 pukul 07.45 – 08.55 WIB. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 22 Februari 2016 pukul 08.05 – 09.15 WIB dan hari Jumat tanggal 26 Februari

2016 pukul 07.45 – 08.55 WIB. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan nilai kinerja guru.

No	Kinerja guru	Siklus I	Siklus II
1	Nilai	65,16	81,29
2	Peningkatan	16,13	
3	Kategori	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 1 diketahui data nilai kinerja guru pada siklus I yaitu 65,16 dengan kategori baik, mengalami peningkatan nilai sebesar 16,13 menjadi 81,29 dengan kategori sangat baik. Peningkatan nilai kinerja guru selama pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media grafis dapat dilihat pada diagram berikut.



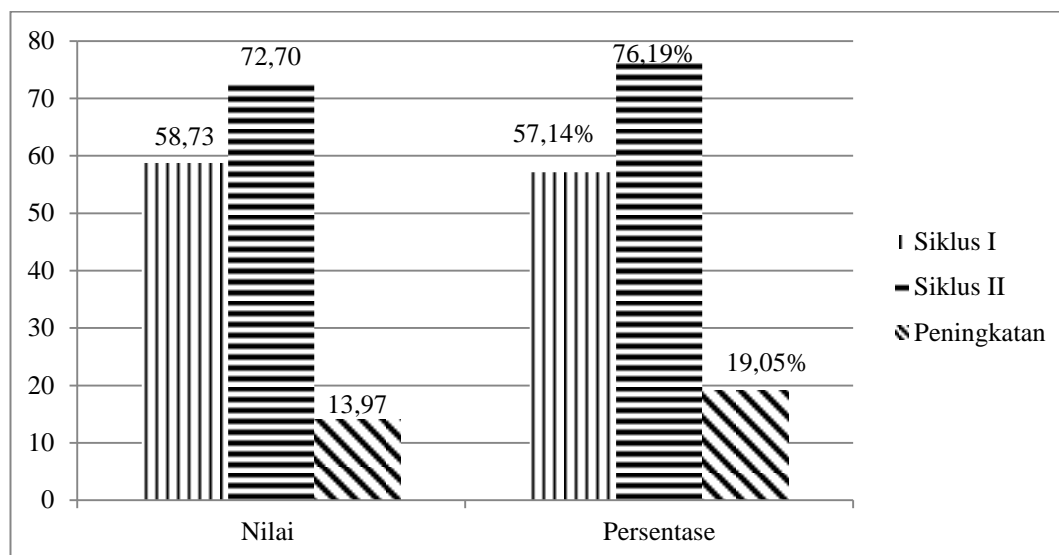
Gambar 1 Diagram rekapitulasi nilai kinerja guru.

Tabel 2. Peningkatan nilai dan persentase aktivitas belajar siswa.

No.	Aktivitas belajar	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Rata-rata	58,73	72,70	13,97
2	Kategori	Cukup baik	Baik	
3	Persentase ketuntasan	57,14%	76,19%	19,05%
4	Kategori ketuntasan	Cukup aktif	Aktif	

Merujuk pada tabel 2 diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh data rata-rata aktivitas belajar sebesar 58,73 dengan kategori cukup baik, kemudian mengalami peningkatan

sebesar 13,97 pada siklus II menjadi 72,70 dengan kategori baik. Persentase ketuntasan aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 57,14% dengan kategori cukup aktif, lalu mengalami peningkatan 19,05% pada siklus II menjadi 76,19% dengan kategori aktif. Peningkatan nilai dan persentase ketuntasan aktivitas belajar siswa di atas, dapat disajikan dalam diagram berikut.

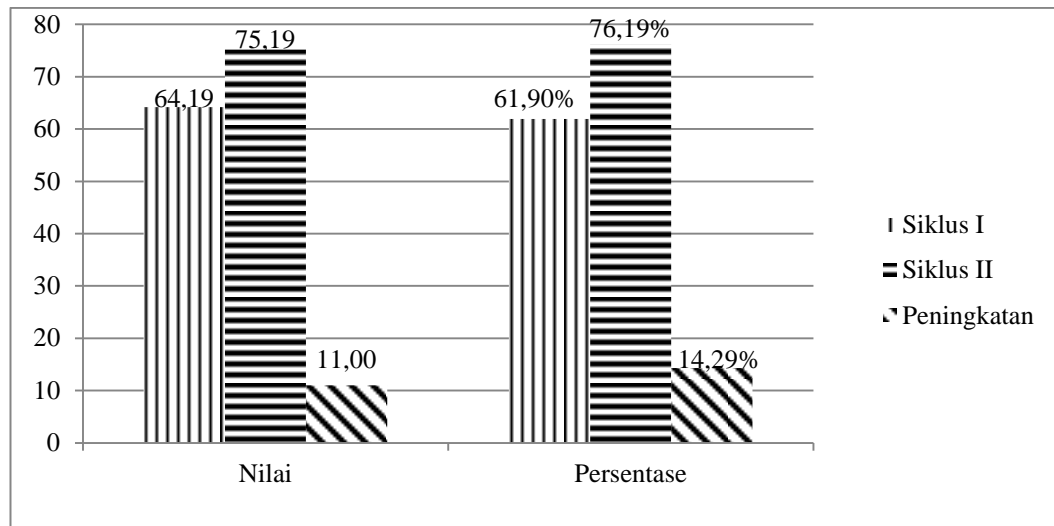


Gambar 2 Diagram aktivitas belajar siswa.

Tabel 3. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

No.	Hasil belajar kognitif	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Rata-rata nilai	64,19	75,19	11,00
2	Kategori	Cukup baik	Baik	
3	Persentase ketuntasan klasikal	61,90%	76,19%	14,29%
4	Kategori persentase	Sedang	Tinggi	

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa sebesar 64,19 dengan kategori cukup baik, kemudian mengalami peningkatan sebesar 11,00 pada siklus II, menjadi 75,19 dengan kategori baik. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 61,90% dengan kategori sedang, mengalami peningkatan sebesar 14,29% pada siklus II, menjadi 76,19% dengan kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.3 Diagram hasil belajar kognitif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Nilai rata-rata aktivitas belajar pada siklus I adalah 58,73 (kategori cukup baik) kemudian mengalami peningkatan nilai sebesar 13,97 pada siklus II menjadi 72,70 (kategori baik). Persentase nilai aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I adalah 57,14% (kategori cukup aktif) mengalami peningkatan sebesar 19,05 % pada siklus II menjadi 76,19% (kategori aktif). Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 64,19 (kategori cukup baik), mengalami peningkatan sebesar 11,00 pada siklus II menjadi 75,19 (kategori baik). Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 61,90% (kategori sedang), mengalami peningkatan sebesar 14,29% pada siklus II menjadi 76,19% (kategori tinggi).

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. Aditama.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Purwanto, Ngilim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosadakrya.
- Ruminiati. 2007. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta. Dikti Depdikbud.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Press.

- Sumantri, Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta. Rajawali Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta. Kencana Prenadamedia.
- Wardhani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Universitas Terbuka.